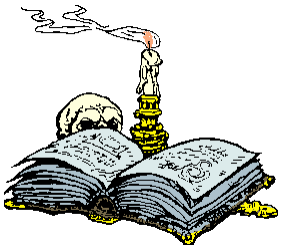
Arcana
april
2011

De Foliant
Jaargang: 17
Nummer: 1
April 2011



De Foliant is een uitgave van rollenspelvereniging *Arcana*. *De Foliant* verschijnt vier maal per jaar en wordt ter beschikking gesteld aan leden van de vereniging. Ook niet-leden kunnen *de Foliant* lezen; alle *Folianten* zijn te vinden op de *website* van *Arcana*: `http://www.arcana.nl` onder "naslag".

Redactie-adres: Rollenspelvereniging *Arcana*
Dr. van Stratenweg 540, 4205 LL Gorinchem

Arcana informatiepunt:
Telefoon: 076 - 52 09 231 (Mariëlle Klerks en Eric Vinken, bellen van 18:30 uur tot 22:00 uur of in het weekeinde)
E-mail adres: `info@arcana.nl`
Website: `http://www.arcana.nl`

Redaktie *de Foliant*: Maarten Scherpenzeel, Marco Lammers.

Oplage: n.v.t., © 2011 Rollenspelvereniging *Arcana*

Kopij voor zowel *de Foliant* als *de Wilde Post* kan je sturen naar: `redaktie@arcana.nl` of het redactie-adres. Voor het plaatsen van een advertentie kun je hier ook terecht.

Inhoud

Beste leden, ... 4
Spelbespreking: X610Z (existenz) 5
Het Kookboek uit... 7
Boekbespreking 9
Puerto Diablo, het verhaal 11
Andere regels – plannen voor 2011 25
Algemene mededelingen Arcana 29
Agenda 31

Beste leden,

De Redaktie is blij jullie weer van een *Foliant* te kunnen voorzien. Helaas flink later dan gebruikelijk. Het was de bedoeling om te openen met het verslag van de Algemene Ledenvergadering, maar dat gaat niet door. Er zijn wat problemen met het leveren van de notulen en dat is ook de reden van de vertraging. Omdat de volgende *Foliant* alweer over een maand voor de deur staat, hebben we besloten de februari editie nu uit te brengen. Ondanks de vertraging hopen we dat de inhoud van deze *Foliant* één en ander goed kan maken. Wat schotelen we jullie dit keer voor?
We beginnen met iets nieuws: Raymond heeft een spelbespreking geschreven en dat willen we jullie niet onthouden. De titel, "*X610Z*", zal de meesten niet veel zeggen, maar na het lezen van de bespreking zal je een goed idee hebben hoe één en ander in elkaar steekt.
Verder heeft Sander ten Napel ons ook dit keer blij gemaakt met een boekbespreking. Het boek behandelt het leven van de beruchte Haarlemse schilder Johannis Simonis van der Beek, alias Torrentius. Mensen die meer willen weten over het leven aan het einde van de tachtigjarige oorlog en/of deze flamboyante schilder, wordt aangeraden dit boek te lezen.
Voor de personen die meer willen weten over wat er zoal gegeten werd in deze tijd (de zeventiende eeuw), hebben we goed nieuws! Een kookboek uit deze periode is integraal op het net gezet. Als voorproefje geven wij jullie, naast een verwijzing naar de website, graag het recept voor een spaanse stoofschotel...
Voor de *Puerto* enthousiastelingen hebben we nog meer in petto. Het laatste deel van het tweeluik over de voorgaande *Puerto Diablo lives*.
Zoals de voorgaande keer te lezen was, zijn er voor de *Elerion lives* en *De Bron* een aantal regels veranderd. Nu deze evenementen weer voor de deur staan, leek het ons een goed idee om ze een keer te herhalen. (red.: De *Elerion live* is alweer voorbij, maar dan doen we het gewoon voor *De Bron*.)

De Redaktie wenst een fijne (rollen)speltijd toe,

Marco Lammers en Maarten Scherpenzeel.

p.s. Redactielid Maarten wil iedereen bedanken die hem de afgelopen *Elerion live* heeft geholpen het evenement door te komen. Na ruim een week was de ontstoken teen genezen, en behoorde lopen weer tot de mogelijkheden.

Spelbespreking: X610Z (existenz)

Chaos is het gevolg van een uit de hand gelopen technologisch experiment. Een extreem krachtige EMP heeft bijna alle technologie onklaar gemaakt. Onverwacht gevolg was de invloed van deze EMP op materie. In een nanoseconde is alle materie uit elkaar gevallen en heeft zich direct weer terug gevormd. Tijdens de terugvorming heeft een totale DNA-shuffle plaatsgevonden. Binnen enkele dagen is bijna alles gemuteerd in nieuwe levensvormen. Dit is het nieuwe tijdperk, The New Era, het tijdperk na Chaos.

Nee, ik ben niet gestart aan een carrière als sciencefiction schrijver. Het bovenstaande is de intro van een bordspel wat ik in mijn handen gedrukt kreeg met als commentaar: "Heej, jij doet toch wat met *fantasy*, kijk eens naar dit nieuwe spel, ik ken een van de ontwikkelaars".

Thuis deed ik de tas open en haalde daar de "*2 Player Battle Tube*" uit van het spel *X610Z*. Een fraai vormgegeven doos met de tekst "*A Fantasy Trading Card Board Game*". Binnenin vond ik een dubbelzijdig speelbord, 2 *starter decks* van ieder 55 kaarten, 2 setjes pionnen, 4 *booster packs* met ieder 11 kaarten en de handleiding in het Engels en het Duits. Net als de doos zag het *artwork* er erg mooi uit. Ook de kaartjes van het *starter deck* maken de indruk dat er veel aandacht aan het ontwerp besteed is. Verder trof ik de Nederlandse versie van de spelregels in het *starter deck* aan.

Wat is een spel zonder regels... dus die ging ik eerst maar eens doorlezen. Tot mijn genoegen past het allemaal op ongeveer één A4. Als je wel eens een *Games Workshop* spel speelt, dan is dit een aangename verandering. Het doel van het spel is redelijk simpel; zorg ervoor dat in deze post-apocalyptische wereld jouw basis overleeft. Dit kun je op vier manieren bereiken: 1) Zorg dat jouw basis als eerste op zijn eindbestemming is. 2) Vernietig de basis van je tegenstander. 3) Zorg er voor dat je tegenstander door zijn voorraden (kaarten) heen is en daardoor nooit jou verslaat of zijn eindbestemming bereikt. 4) Zorg dat je tegenstander opgeeft.

Om deze doelen te bereiken en het spel te winnen, heb je kaarten nodig. Er zijn vier soorten kaarten, namelijk *Energy*, *Summons*, *Effects* kaarten en je *Life Base* kaart. Die laatste is je basis, een schip met jouw samenleving er in. Deze wordt op het bord gerepresenteerd door een toren. Met je *Summons* kaarten kun je wezens oproepen waarmee je probeert het leven van je tegenstander zo snel mogelijk te beëindigen. Er zijn 3 *Summons* buiten je *Life Base (Dragon, Beast en Vessel)*; allen vertegenwoordigd door een verschillende pion. De *Effects* kaarten zijn effecten waarmee je de wezens en energie kunt beïnvloeden op positieve of negatieve wijze. Om een actie uit kunnen voeren zoals het activeren van een *effect*, het bewegen van je *Life Base* of aanvallen met je wezens heb je energie nodig. Deze verkrijg je door middel van *Energy* kaarten.
Door de combinatie van een bord- en een kaartspel en de manieren waarop je de verschillende elementen zoals de wezens, de energie en de effecten kunt gebruiken wordt *X610Z* een behoorlijk tactisch spel. Hierdoor was geen enkel potje hetzelfde en bleef het spel uitdagend. Door het kunnen toevoegen van nieuwe *booster deck* kaarten aan je *starter deck* blijft het nieuw aanvoelen. Een vergelijking met een kaart spel als *Magic* is snel gemaakt, maar door de toevoeging van het bord en de pionnen en een reisdoel als mogelijke overwinning is dit toch echt iets anders.
Al met al vond ik het een leuk spel en ik heb me er erg mee vermaakt.
Voor verdere info: `www.x610z.com`

Raymond Kales

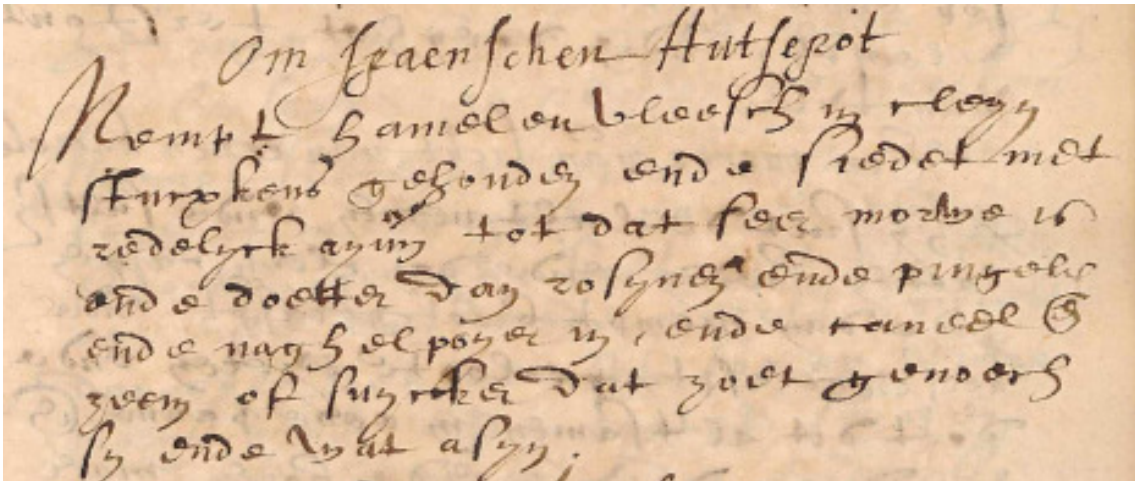
Het Kookboek uit...

In het begin van dit jaar stond er in de kranten een bericht over een zeldzaam, handgeschreven, brabants kookboek uit de zeventiende eeuw. Dit boek was in het bezit gekomen van Erfgoedbibliotheek Hendrik Conscience. Deze organisatie heeft het boek gescand en op het internet geplaatst.

De Redaktie kwam ter ore dat in één van de recepten; de spaanse hutspot, reigers en spreeuwen zouden zijn verwerkt. Dat wilden we graag met eigen ogen aanschouwen. We gingen op zoek en vonden het recept van de "Spaenschen Hutsepot". Het ontcijferen (ontletteren) van dit kleine stukje tekst was echter nog niet zomaar gedaan. Wat ons echter wel duidelijk werd, is dat de reigers en de spreeuwen subtiel in het recept zijn verwerkt...

Voor de puzzelaars onder ons, tonen we aan de onderzijde van deze pagina de tekst van het recept. De Redaktie heeft een avond lopen puzzelen en het resultaat hiervan hebben we op de volgende pagina gezet.

Mocht je na het uitvogelen van het onderstaande recept, de rest van het boek ook willen lezen, dan kan je dit vinden op de onderstaande webstek:
`http://www.magirus.net/2011/02/02/zeldzaam-17de-eeuws-handgeschreven-brabants-kookboek/`



De vertaling van uw Redaktie:

Om Spaenschen Hutsepot
Nempt hamelenvleesch in cleyn
Stucken gehouden ende siedet met
Redelyck ayuin tot dat . . . morwe is
Ende doetter dan rosynen ende . . .
Ende naghepoyer in, ende caneel
. . . of suycker dat zoet genoech
Sy ende wat asyn.

N.b. Hamelenvleesch is vlees van een gecastreerde geit, siedet is koken, ayuin zijn uien, morwe is gaar of zacht en naghepoyer is kruidnagel(poeder).

Zoals je ziet, hebben we niet alles kunnen ontletteren; op drie plaatsen missen we nog een stukje tekst. We zijn wel benieuwd wat er op die plaatsen staat, dus mocht iemand een aanvulling hebben, laat het ons a.u.b. weten!

Een ander boek over eten in vroeger tijden: "De keuken van de late middeleeuwen, een kookboek uit de lage landen". De recepten uit het boek zijn aangevuld met informatie uit die tijd en geeft op deze wijze een goed beeld over het koken in de zestiende eeuw.
www.dbnl.org/tekst/jans016keuk01_01/

Voor de alchemisten onder ons: een boek met recepten uit de zestiende eeuw. De nadruk ligt niet op koken of eten maken, maar allerlei dagelijkse zaken.
http://www.dbnl.org/tekst/_bat002wlbr01_01/_bat002wlbr01_01.pdf

Uw Redaktie: Maarten en Marco

Boekbespreking

Torrentius, Het feest en de storm.

Dit boek van Theun de Vries is een aanrader voor wie de sfeer in het vroeg zeventiende eeuwse Holland wil proeven. Kroegen, bordelen, koopmanshuizen, maar ook het raadhuis, het cachot en de martelkamer worden bezocht. Het boek verhaalt over het leven van de beruchte Haarlemse schilder Johannes Simonsz. van der Beeck, alias Torrentius.

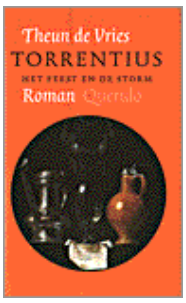
Terwijl de tachtigjarige oorlog tegen Spanje op haar einde loopt, bouwt hij een carrière op als schilder van stillevens. Dat wil zeggen, voor de buitenwereld.
Daarnaast maakt hij ook "drek" schilderijen: pornografische werken die grote sommen geld opbrengen en "aftrek" vinden op de allerhoogste niveaus van de samenleving, tot aan het hof van de engelse koning Charles de Tweede aan toe. Dat laatste zal zijn redding blijken te zijn.
Naast zijn teruggetrokken leven op zijn atelier, houdt Torrentius er een bruisend uitgaansleven op na. Hij is vrijgevig met zijn geld en daardoor zeer populair in de kroegen en bordelen. Vele vrouwen, zijn vakbroeders en vrienden verheugen zich altijd weer op zijn warme, flamboyante gezelschap. Overigens uit hij tijdens deze uitjes ongezouten zijn mening over het strakke, onvergefelijke protestantisme van de contra-remonstrante Gomaristen die, gesteund door de Oranjes, de heersende bovenlaag vormen. Ook over het vrome katholicisme van zijn moeder laat hij zich niet al te fraai uit. Deze "vuil"praat valt vaak in slechte aarde bij bepaalde toehoorders en blijft niet onopgemerkt in het stadsbestuur.
Uiteindelijk leiden zijn gedrag, en de jaloezie op zijn "onverklaarbare" rijkdom tot een rechtzaak (nadat Torrentius "het wijf" van de schout heeft "geroefeld" komt alles in een stroomversnelling). Deze zaak lijkt een aanklacht van de "nette" burgerij tegen al wat onchristelijk en onzedelijk is. Veel van de aanklachten blijken echter afgedwongen, aangezet of onbewijsbaar (banden met de Rozenkruisers bijvoorbeeld). Dit laatste komt overigens pas aan het licht nadat uitgebreide "tortuur" al heeft plaatsgevonden.

Na inmenging van Charles de Tweede en prins Frederik Hendrik wordt de straf omgezet van levenslang naar verbanning naar Engeland, waar Torrentius hofschilder wordt. De kunstenaar blijft, na de tortuur en de rechtszaak, echter altijd een (letterlijk) gebroken man.

Dit alles wordt vertelt in twee hoofdstukken met de veelzeggende titels “Het feest” en “De storm”.
Het taalgebruik in het boek is aangenaam oubollig en archaïsch, wat het inleven in een andere eeuw vergemakkelijkt. Het is heel knap hoe de Vries met veel vaart een heel leven neerzet in korte beschrijvingen van sleutelmomenten, hoewel het eerste hoofdstuk soms wat neigt naar gezapigheid. Tijdens de rechtszaak nemen zowel de spanning als de gedetailleerdheid toe. De hypocrisie en de onverdraagzaamheid (in Europa’s meest liberale land destijds) worden mooi neergezet.
De Vries heeft zich, voor het proces, vooral gebaseerd op een werk van dr. A. Bredius uit 1909 en stukken uit het archief van Kennemerland te Haarlem. De Vries heeft de legende dat Torrentius door de Rozenkruisers tijdens het proces de hand boven het hoofd is gehouden, geen rol laten spelen in dit boek. (tot grote spijt natuurlijk van de schrijver van dit stukje)

Over de schrijver:
Theun de Vries (1907-2005) is bij het grote publiek vooral bekend geworden met “Het meisje met het rode haar”, dat in 1981 verfilmd werd met Rene Soutendijk in de hoofdrol. Hij schreef talloze historische romans, onder andere over Rembrandt en Spinoza. Zijn communistische sympathieën leidden zowel tijdens de tweede wereldoorlog als daarna tot conflicten; eerst met de bezetter, daarna met zijn collega’s.

Torrentius, Het feest en de storm.
Theun de Vries
Uitgegeven door Querido’s Uitgeverij BV te Amsterdam in 1998
ISBN 90 214 8675 X / NUGI 300



Sander ten Napel

Puerto Diablo, het verhaal

Een samenvatting van wat er op de eerste zeven Puerto lives is voorgevallen. Het tweede deel: Puerto Diablo 4 t/m 7, zie Foliant nummer 60 voor het voorgaande deel...

Puerto Diablo 4

Alras verdwijnen de rookwolken van het brandende Vrijbuiterseiland achter de horizon en ook de kustlijn van Hispagnola is verdwenen. De boeg is noord- en westwaards gericht. Nieuw Amsterdam is het doel. De reis van de 'Zeearend' gaat voorspoedig. Het snelle schip geeft een Spanjool het nakijken en enkele sloepen van boekaniers maken rechtsomkeert als het WIC-schip met haar geschut van zich afbijt.
Na enkele dagen doemt een enorm schip op aan de einder: de 'Prins Willim' van de West Indische Compagnie, de trotse tegenhanger van het gelijknamige VOC-schip. De 'Zeearend' komt langszij en allen worden aan boord genood. Beide kapiteins stellen voor een feest te vieren, daar zij goed zaken hebben gedaan en het wordt een late nacht voor een ieder. Later gaan beide schepen weer elk huns weegs.
De 'Zeearend' maakt flink vaart, totdat de wind luwt. Volgens de zeelui gebeurt dit maar al te vaak in het gebied ten westen van Florida. Niemand maakt zich zorgen, maar het duurt wel lang. Oude spanningen lopen op. De gevangenen in het ruim klagen over gebrek aan water. De voorraden raken snel op met zoveel monden te voeden. Hoewel Lodewijck niet iemand is die met wreedheid heerst, laat hij enkele opstandige matrozen zwaar geselen. Hun leider wordt gekielhaald en overlijdt aan de verwondingen van de welig tierende schelpen en zeepokken onder op de romp. Hierna is het ogenschijnlijk rustig onder de bemanning en de passagiers. Maar er blijft een zeer ongemakkelijke sfeer.
Dan steekt het briesje op, waar iedereen zo lang om gebeden heeft. De zeilen bollen lichtjes en de 'Zeearend' begint weer te bewegen. Toch duurt het nog lang voor er land in zicht komt. "Geitenkopbaai", herkent een oude rot. Een kleine Nederlandse nederzetting van boeren en handelaren van de West Indische Compagnie. Dat betekent proviand en een paar dagen welverdiende rust voor iedereen. Het schip gaat voor anker en een delegatie van zwart geklede heren uit het dorp en van de Compagnie staan klaar om de kapitein te verwelkomen.

Op vrijdagavond doen twee schepen Geitenkopbaai aan. De Vlieghende Visch zet slechts enkele passagiers af bij het kleinere Overbaai. De Zeearend heeft echter dringend proviand nodig en meert af bij de WIC-post. De commandeur

Leendertz van de WIC, zijn secretaris en de notabelen van het dorp staan op de kade.
Geitenkopbaai blijkt een kolonie van de volgelingen van wijlen de Amsterdamse dominee Toorenvliet. De kolonisten zijn pacifisten en verafschuwen geld. De WIC-post lijkt er niet helemaal goed mee samen te gaan. Onder andere omdat er een militante voormalige oorlogskapitein -Simon van Bergen- rondhangt. Allen die door kapitein Egbertszoon niet vertrouwd worden, krijgen een slavenband omgeslagen en dienen zich regelmatig te melden bij de WIC-post. Na verloop van tijd komt het vlot van Overbaai (in een ruime bocht om de krokodil "de ouwe taaie" heen) aangeroeid en de mensen van de Vlieghende Visch voegen zich bij de andere nieuwelingen.

Het vlot waarmee Overbaai kan worden bereikt, fotograaf onbekend

Daarna is het tijd om te eten. In de eetzaal is men getuige van een vreemd tafereel. Meindert Molenaer, een dorpeling, is betrapt op het bezit van geld en wordt verstoten door de dorpsoudsten. Deze zielepoot wordt daarna straal genegeerd door zijn voormalige vrienden en familie. Zo leren de nieuwelingen al snel de minder prettige kant kennen van deze vreedzame en vrome gemeenschap. Wanneer predikant Beekman zijn stem wil verheffen, wordt hij overstemd door de roothuyden aan de overkant van de baai die een dode bijzetten op hun heidense begraafplaats. De trommels en gezangen zijn angstaanjagend. Al snel ontdekt men dat in de bosrand een schamel kamp is waar de verstotenen zich ophouden. Maar het bos is gevaarlijk. Connel de Ier wordt door de indianen gegrepen en meegesleurd naar hun kamp. Flea gaat naar de roothuyden toe om Connel vrij te praten en na stevig onderhandelen lukt dat ook.
Later op de avond wordt onverhoeds kapitein Egbertszoon door de roothuyden gevangen genomen en stevig aan de tand gevoeld. Met zware verwondingen, meer dood dan levend, wordt hij in het dorp teruggebracht. Het gerucht gaat dat de kapitein door middel van heidense rituelen vervloekt is, iets waar de zeeman zich zelf ook zorgen over lijkt te maken.

De ouderlingen gaan overleggen met de roothuyden, om erachter te komen wat er toch aan de hand is. Het gesprek gaat moeizaam, maar het blijkt dat de roothuyden zich druk maken over al die grote kano's die steeds arriveren en de toenemende aantallen musketdragende bleekgezichten die aan land komen.
Ondertussen lopen de spanningen op tussen de vloekende en ruige of flamboyante buitenstaanders en de dorpelingen. De drie ouderlingen -die de wil van de overleden dominee verkondigen- klagen steen en been bij de commandeur van de WIC. Op het meer valt de oude taaie het vlot aan. De indianen en Flea besluiten het beest te doden. Dat lukt maar ten koste van Flea's linkerarm en een been van een van de bootsmannen. De roothuyden beginnen zich in de loop van de dag steeds vrijpostiger op te stellen. Ze komen het dorp in en nemen van alles mee dat los ligt. Ze lijken vooral geïnteresseerd in vuurwapens. Zelfs de medicijnman komt in het dorp rondkijken. Het blijkt dat hij komt onderhandelen over het sturen van een gemeenschappelijke krijgspartij naar de vijandelijke stam van de bleekgezicht Spanjaarden. Bij het zien van zeekaarten met hele grote itori's (krokodillen) haakt de medicijnman echter af. Ook als de levering van de beloofde (?) musketten uitblijft, daalt het humeur van de roothuyden en 's avonds lijkt het opnieuw tot strijd te komen en nemen de roothuyden hun dreigende houding weer aan.

Verzamelde 'roothuyden'

De oorspronkelijk Franse bewoners van Puerto Diablo die de kern vormden van het oude Vrijbuiterseiland hebben hun intrek genomen in een huisje op Overbaai. De daar wonende taxidermist Gabriel le Loup en diens bediende Hermine, blijken goed overweg te kunnen met de wetenschappers en filosofen onder de nieuwelingen en men besluit een soiree te organiseren. Op instigatie van Hermine doen de ouderlingen echter een onderzoek waaruit blijkt dat de taxidermist een duivelsaanbidder is die in dienst van de Zonnekoning zwarte missen organiseerde. De beste man vlucht het bos in. De soiree vind uiteindelijk in uitgeklede vorm plaats in het verstotenenkamp. Als Gabriël de fout maakt om langs de heidense begraafplaats te sluipen (hij kan niet meer via het dorp en het vlot naar zijn huis) om nog wat op te halen, wordt hij door de roothuyden gedood.
Zaterdagavond gebeurt er van alles. De meer gewelddadige types onder de vluchtelingen van Puerto Diablo overmeesteren de commandeur en de secretaris van de WIC en willen Simon van Bergen (een kapitein van de WIC, die duidelijk ontevreden is over zijn promotie naar Geitenkopbaai) kapitein maken. Van Bergen wijst er op dat er al een kapitein is, dat men 's nachts de baai en dat het schip eerst nog op averij moet worden nagelopen.

Uit angst de boot te missen of haar weer uit handen te geven, brengen velen de nacht door op de Zeearend en bewaken haar goed. De roothuyden stelen ondertussen het kind van Saskia en Hendrik Molenaer (ouderling). De ouderlingen gaan ziedend het bos in om te onderhandelen, maar komen onverrichter zake weer terug. Het zou een eerlijke ruil zijn, in verband met een oude schuld van de blanken…
De volgende ochtend weet kapitein Lodewijck Egbertszoon de mensen op het schip tot kalmte te manen en laat de grootste onruststokers aan land zetten. Net als hij weg wil varen, klinken de trommels van de roothuyden. Deze komen erop toezien dat iedereen met een 'pang' die geen vriend is van hen of volgeling is van dominee Torenvliet aan boord van de grote kano gaat. Tevens wordt op aandringen van de medicijnman de WIC-post voorgoed gesloten. In ruil daarvoor krijgen Saskia en Hendrik hun baby terug. Kapitein Egbertszoon neemt de oproerkraaiers toch aan boord en zeilt weg.
Op zee slaan de muiters toe. De kapitein wordt gedood en overboord gegooid. Flea probeerd hem nog te redden door hem na te springen, maar vergeefs. Enkele muiters belanden ook in het water. Flea en enkele muiters vinden de dood in de Baai na een worsteling in het water. En zo vaart de Zeearend weg richting Nieuw Amsterdam onder bevel van kapitein Simon van Bergen, Geitenkopbaai in een staat van ontzetting achterlatend.

Puerto Diablo 5

De reis van Geitenkopbaai naar Nieuw Amsterdam verloopt gelukkig voorspoedig. Het is nog donker. Een matroos loopt wacht over het dek. Terwijl hij de tuigage inspecteert, telt hij zijn zegeningen. Hij en de anderen onder de bemanning waren doodsbenauwd toen kapitein Lodewijck het leven liet tijdens een brute aanslag. De kapitein was streng geweest, maar het was een goed mens. De nieuwe kapitein Simon van Bergen staat niet bekend als een voorzichtige zeeman, Zijn reputatie als piratenjager is vermaard, evenals zijn staat van dienst als oorlogskapitein in de strijd tegen de Engelsen en de Spanjaarden. Als een schip onderweg een dreiging had geleken, zou Snelle Simon onmiddellijk het vuur hebben geopend. Dat de Zeearend een lichtbewapend handelsschip is, absoluut niet berekend op deelname aan een heuse zeeslag, zou hem niet gestopt hebben.
En dan dat volk aan boord. Gelukkig is kapitein Van Bergen iemand die de wind er goed onder heeft. Er zitten lieden tussen die je nog voor geen cent zou vertrouwen. De bemanning zal opgelucht ademhalen als ze weer van boord zijn. Het is allemaal goed afgelopen sind het gewelddadige vertrek uit Geitenkopbaai. Een voorzichtig licht gloort aan de oostelijk hemel. De rossige gloed kondigt de nieuwe dag aan. In de verte kan men de beboste kustlijn van het vaste land zien liggen. De wouden zijn vol gevaar: beren, wolven en

roothuyden kan men er aantreffen. De weinige dorpen zijn vaak Frans of Engels en de bewoners hebben geleerd om eerst te schieten en dan vragen te stellen. Ver van de oude wereld stellen de vredesverdragen tussen koningen en stadhouders niet veel voor. De uitkijk haalt de matroos uit zijn mijmeringen en roept hem toe: "Hee, slaapkop, ga de kapitein wekken. De Hudson is in zicht. Vanmiddag bereiken we Nieuw Amsterdam."
Een kruier rolt de laatste ton de kade af. "De Hoop van Dokkum" is zojuist vertrokken. Bijna alle handel is opgeslagen en het schip is zojuist bevoorraad. De haven ligt er rustig bij. Maar niet voor lang, weet de kruier. Sinds Peter Stuyvesant de scepter zwaait over de WIC, bloeit de handel. Als de ton op zijn plek staat, gaat de kruier weer naar buiten. Hij gaat zitten en zet zijn hoed af. Allerlei types lopen voorbij: notabelen, handelaren en werklui. Als er een meisje van plezier voorbij komt dat hij kent van enkele nachten terug, fluit hij en maakt een obsceen gebaar. Het meisje werpt enkele krachttermen in zijn richting. Dan komt de marktmeester voorbij, die vermanend zijn houten stok rondzwaait. Op deze kade geen problemen, zolang hij in de buurt is. Moe van het werken laat de kruier zijn blik over het water gaan. Behalve de Hoop, die naar de bovenwindse eilanden gaat met een lading vurenhout en huiden, ziet hij nog een schip. Als het verder de rivier op komt, ziet hij de naam op de steven. 'De Zeearend' is geen groot schip, maar wel slank en fraai. Grommend slaat hij het stof van zijn kleding en staat op: werk aan de winkel…

Nadat het WIC schip de Zeearend door kapitein van Bergen veilig van Geitenkopbaai naar Nieuw Amsterdam is gevaren, wordt met sloepen het laatste stuk op de Hudson afgelegd. Vermoeid gaat men op zoek naar een logement.
Tot veler verbazing komt men een aantal oude bekenden tegen, waarvan men gescheiden is geraakt tijdens de woeste inval van de Spaanse troepen op Puerto Diablo. Onder hen zijn Padre van der Drecht, Peer, Madame de Courvoisier en Berend. Het blijkt dat zij met een sloep 's nachts zijn gevlucht vanaf het het Spaanse eilandje en door zeerovers zijn opgepikt die hen in Tortuga te koop hebben aangeboden. Na te zijn vrijgekocht door een sympathieke edelman, hebben zij van de franse boekanier Claire Chirac met haar beruchte schip de "Raconteur" overtocht gekregen naar Nieuw Amsterdam.
Nieuw Amsterdam blijkt niet de rustige en veilige stad te zijn die velen hoopten aan te treffen. Men blijkt erg bang te zijn voor een op handen zijnde oorlog. De aanwezigheid van zowel een (gokverslaafde) Franse als een Engelse diplomaat lijken er op te wijzen dat andere Europese natiën loeren op de florerende havenstad.
De aanvoerder van de Staatse troepen, IJzerman, benoemt van Bergen tot admiraal en belast hem met de verdediging van de stad ter zee, mocht er een vijand opdoemen. Er zijn al buitengaats kanonschoten gehoord en resten van een Frans schip spoelen aan bij Konijneneiland (een eilandje in de baai van de Hudson, waar zich onlangs roodhuiden van de Mohawk-stam hebben gevestigd)

De schutterij wordt opgeroepen om iedere dag bijeen te komen om te oefenen met musket en sabel. Ondertussen zet gouverneur Stuyvesant zich op diplomatiek niveau in om de stad te behouden voor de Republiek en de WIC.

De schutterij foto: Martine Sprangers

Onder de Nederlanders in de stad blijkt ook van alles te spelen. Zo zouden er zich Rozenkruizers, duivelaanbidders en landsveraders ophouden. De bewijzen hiervoor hopen zich op. Zo wordt er op het kerkhof het restant van een heidens ritueel aangetroffen in de vorm van een lege rum fles en een geofferde haan. Direct vermoedt men een boosaardige bezwering uitgesproken over de gouverneur. Verder wordt er in de papieren van WIC-secretaris Wolvert Mijnema, de rechterhand van de gouverneur, een brief aangetroffen, afkomstige van de Engelse geheime dienst. Deze brief draagt hem op te saboteren en een aanslag te plegen.

De arme secretaris blijkt na uitvoerig onderzoek slachtoffer te zijn van een snode list. Zijn eer wordt hersteld, maar hij gaat verslagen scheep naar Holland met een gebroken ziel. De ware dader blijft onbekend.

Helaas is er nog meer verraad. Een fles gericht aan de engelse diplomaat spoelt aan. Deze blijkt na onderzoek op enkele kippen een gif te bevatten. Probeert iemand de diplomaat in zijn eer aan te tasten? Wie zou het zijn en waarom? Wellicht zijn Franse collega? Of anders de duivelaanbidders, die genoegen scheppen in wanorde en misplaatste wraak?

En alsof dat nog niet genoeg is, vinden er op de straten van stad nog allerlei andere misdrijven plaats. Schout Rika Terborgh heeft het er dan ook druk mee. Een engelse trapper verdwijnt op mysterieuze wijze nadat er tijdens een diner boze woorden vallen tussen voor- en tegenstanders van het Engelse vorstenhuis. De niet al te goed bekend staande Rory Stephenson wordt door een krokodil (?) de Hudson in gesleurd. De sleepsporen leiden echter helemaal tot naast het Dorstig Hert.

En dan zijn er nog allerlei lieden opgepakt die ondanks het verbod roothuyd-gebied te betreden, toch naar Konijneneiland zijn gegaan. Volgens hun zeggen om op konijnen te jagen, maar volgens boosaardige tongen om op zoek te gaan naar een duivelse wandelende steen, en om een en ander op te graven…

In het duistere kroegje “Het Dorstige Hert” (bij velen ook bekend als “Het Bronsende Hert”, “Het Zompige Paerd” of onder vele andere onwelriekende namen) van Tolman Katoen en zijn vrouw, gaan de vreemdste geruchten rond onder het cliënteel, dat er onder betaalde vrouwelijke aandacht zich bedrinkt en in het gokspel verliest. Gelukkig is er ook nog “het Wapen van Amsterdam” dat

de meer godvruchtigen voorziet van een uitstekend maal, een goede dronk en veilig onderdak.
Als welkome afwisseling na de puriteinse taferelen in Geitenkopbaai is er in Nieuw Amsterdam aandacht voor toneel en cultuur. Zo zijn er de schilderijen van Apollonius Torrentius (die druk bezig is met zijn nieuwe expositie) en het toneel op zaterdag, dat verzorgd wordt door Joris Blijvoet. Vlak na de aankomst van de Zeearend wordt "Gijsbrecht van Amstel" opgevoerd. De republikeinen houden, onder aanvoering van gezant Aage van Helvoirt, wel nauwgezet in de gaten of er niet teveel oranjegezinde sentimenten worden opgewekt.

De aankondiging Foto: Martine Sprangers

Ondertussen gaat de handel door. Door de aanwezigheid van de WIC komen er veel pelsjagers -trappers genaamd- op de stad af. Zij hebben hun eigen kamp vlak buiten de stad. Niet alleen wordt er in tabak, huiden, suikerriet en hout gehandeld, maar ook in aandelen. Veel mensen leggen in op het nieuw te bouwen theater aan de Brede Straat.
De nieuwe secretaris, mijnheer de Groot en zijn collega mejuffrouw de Steur, zijn altijd bezig met hun handel en helpen de stad zo in deze moeilijke tijden.

Puerto Diablo 6

Twee meeuwen bevechten elkaar om haring die zij bij de visverkoper hebben weten te stelen. Met veel gekrijs weet de grootste de buit in de wacht te slepen. De schaduw van zijn vleugels glijdt over de mensen onder hem, als hij koers zet naar het strand. Het is druk op straat. Allerlei nieuwe gezichten voor de vertrouwde inwoners tonen zich. Wel vaker brengen de vele schepen nieuwe mensen mee, maar zelden zoveel in één keer. En de verhalen die ze meenemen… Er schijnt heel wat gebeurd te zijn op een eilandje bij Hispagnola en dan die vreselijke berichten over Geitenkopbaai: Inca-schatten, Spaanse soldaten, zeerovers, muiterij. Het kan niet op. De kroegen zitten vol met lieden die alles willen horen.
De handel doet het goed. Toneelspelers vangen flink wat geld voor hun kunsten. Er is vraag naar van alles en nog wat: kleding, geneesmiddelen, wapens. Er worden aandelen verhandeld en de speculaties over nieuwbouwprojecten zijn

niet van de lucht. Ook de schout heeft het er maar druk mee. Niet iedereen gedraagt zich even keurig en blijkbaar hebben sommigen van hen onderling ook nog wat recht te zetten, want alras verdwijnt er iemand in de rivier om er nooit meer uit te komen… De gouverneur is dan ook vaak voor het raadhuis te vinden alwaar hij de menigte toespreekt en soms ook ernstig vermaant. Zijn zorgen zijn duidelijk te lezen op zijn gezicht. Houden de nieuwelingen zich goed aan de regels? Wat is er buitengaats gebeurt? Wie heeft de Fransoos naar de kelder gejaagd en waarom? Zal de stam van Zwarte Beer zich vreedzaam blijven opstellen? En waarom moeten nu juist al die mensen naar Konijneneiland, terwijl dat akelig dicht bij het gebied van de roothuyden ligt?
De mensen op straat gaan vrolijk door met handelen, speculeren, kletsen, elkaar bedreigen of vriendelijk begroeten, maar ondertussen oefent de schutterij nu bijna iedere dag, speurt de schout naar spionnen, kammen de soldaten de bossen uit op zoek naar verraderlijke verspieders en staat de uitkijk op de loer of er oorlogszuchtige schepen aan de einder te zien zijn.
En wie goed oplet, hoort in de verte de trommels slaan. Peter Stuyvesant kijkt grimmig in het rond. Wat zal de toekomst brengen…

Puerto Diablo 6 was een vrij rustig evenement vol dreiging. De donkere wolken waarvan sprake was in de teaser kwamen steeds dichterbij en af en toe sloeg bliksem al in.
Het schip "De Gulden Eenhoorn" bracht een flink aantal nieuwe mensen naar Nieuw Amsterdam. Opvallend vooral was de grote groep joden, die hun geluk in de nieuwe wereld kwamen beproeven. Na in eerste instantie met veel wantrouwen bezien en behandeld te worden, werden zij uiteindelijk in de gelederen opgenomen.
Het door onderbezetting getergde leger had gelukkig enkele nieuwe rekruten erbij. De bouw van de verdedigingswerken had niet stil gestaan. Maar al deze veiligheidsmaatregelen konden niet voorkomen dat er verraders werkzaam waren onder de Hollandse gelederen.
Een aantal opmerkelijke gebeurtenissen bleken later op hun plek te vallen toen marktmeester Simon Althuys en soldaat Tsjerk werden aangehouden. De vreemde bultenziekte bleek het gevolg van een rattenplaag, doelbewust veroorzaakt door deze infiltranten. En ook waren zij verantwoordelijk voor de aanslag op de kruitvoor-

Een zieke wordt behandeld Foto: Martine Sprangers

raad in de barakken. Gelukkig werd de brand door kordaat optreden van de stedelingen snel geblust doordat zij een lijn met emmers vormden van de haven naar het brandende gebouw. Heldhaftig optreden van de zojuist tot kolonel bevorderde Leopold Kortenaer voorkwam dat al het kruit explodeerde. Gelukkig heeft de dappere officier zijn verwondingen overleeft.
Ondertussen waren speciale gezanten van de staat, Judith Hondertwater en Aage van Helvoirt, drukdoende rapporten te schrijven en aktieplannen op te stellen om een eventuele Engelse invasie te voorkomen. Van Helvoirt achtte het vooral nodig om lieden van enige verdenking aan de zogenaamde "Zaanse Verhoormethode" te onderwerpen, om mogelijke intriges boven water te krijgen. Vooral de net gearriveerde Moos Meier en de filosoof/kunstschilder Apollonius Torrentius kregen het zwaar te verduren.
Ondertussen veroorzaakte een vreemde buste, -een soort havikskop- die iemand bij taveerne het Dorstige Hert had achtergelaten, enige commotie. De autoriteiten hebben zich erover ontfermd. De stad gonsde ook van geruchten over beeldjes, edelstenen en vreemde gouden munten die voornamelijk uit Terra Firma -het zuiden van de nieuwe wereld- afkomstig zouden zijn.
Minder mysterieus, maar wel bedreigender, waren de roothuyden van de stam van Zwarte Beer. Deze "mohawks", zoals zij zichzelf noemen, hadden twee handelaren naar de stad gestuurd, die veel belangstelling hadden voor vuurwapens en buskruit. Niet alle stedelingen waren hier even gelukkig mee. Kwamen die twee alleen handelen?
Later is er nog contact geweest tussen Zwarte Beer en gouverneur Peter Stuyvesant. De geruchten gingen dat deze "onderhandelingen" niet al te soepel liepen. Door dit te combineren met de drie Engelse diplomaten die de stad en haar omgeving bezochten, werd de sfeer steeds grimmiger. Peter Stuyvesant heeft Lord Howard -de leider van de Engelse delegatie- "voor zijn eigen veiligheid" in bewaring gesteld. En dan schenen er ook nog Franse agenten te zijn...

Onderhandelen Foto: Martine Sprangers

Het kwartje van Stuyvesant -een extra belasting ten bate van de verdedigingswerken- maakte het er ook al niet beter op. Vooral de bierprijs, die hierdoor steeg, werd niet in dank afgenomen. Daarbij eindigde het toneelstuk van Joris Voetlicht, dat normaal gesproken de zaterdagmiddag altijd weer van

aangenaam vermaak voorziet, ditmaal in een bloedbad. Blijkbaar had Voetlicht flink wat woede opgewekt, want een persoon sprong naar voren een doodde Joris met een pistoolschot. Nog voor de dader aangehouden en veroordeeld kon worden, werd hij al door de menigte gelyncht. Daarop heeft men diens lijk maar gehangen ter lering ende vermaak.

Puerto Diablo 7

De stad is in rep en roer. De roothuyden van Zwarte Beer hadden twee handelaren naar de stad gestuurd, met belangstelling voor vuurwapens en buskruit. Niet alle stedelingen waren hier even gelukkig mee. Kwamen die twee alleen handelen? Het contact tussen Zwarte Beer en gouverneur Peter Stuyvesant schijnt niet al te soepel te lopen. Sinds hun laatste contact, een paar weken terug, gedragen de roothuyden zich steeds agressiever. De combinatie met de drie Engelse diplomaten die de stad en haar omgeving hebben bezocht, maakt het er niet beter op. Peter Stuyvesant heeft Lord Howad -de leider van de Engelse delegatie- voor zijn eigen veiligheid in bewaring gesteld. En dan schijnen er ook nog Franse agenten te zijn…

Gelukkig vorderen de vestigingswerken snel. Quarles Schenktuit, de reder, heeft zelfs met gevaar voor eigen leven een klein kanon opgedoken om zo een bijdrage te leveren aan de verdediging van de stad. En de bouw van de nieuwe schepen is bijna afgerond. Kortom: in en rond Nieuw Amsterdam broeit van alles. Dit kan niet lang goed blijven gaan. Wat willen de roothuyden van Zwarte Beer nu eigenlijk? Zullen zij de Hollanders steunen, mochten de Engelsen aanvallen? Is het nog mogelijk de diplomatieke weg te bewandelen? Zijn er nog meer verraders? Wat willen de Fransen? En hoe zit het met al die mysterieuze voorwerpen en de lieden die zich daarover ontfermen?
Wat zal de toekomst brengen…?

Deze Puerto stond in het teken van de komst van de Engelse troepen onder aanvoering van sir Bennet, kanonnen en grote wolken kruitdamp. Maar uiteraard is er nog veel meer gebeurd.
Nog niet vermoedend dat het krijgsgeweld al zo snel naderbij zou komen, ging het stadsleven op vrijdagavond haar gewone gang. Op het plein werd druk gehandeld en gewerkt. De tingieters zagen hun omzet flink toenemen door de vraag naar kruisjes, vermoedelijk ontstaan door de angst voor de gram van speciaal gezant van de Repuliek: Aage van Helvoirt.
Even ontstond er paniek toen enkele kano's van de roothuyden de rivier opvoeren. Deze bleken enkele verdwaalde reizigers af te komen zetten: wat kooplui en een franse filosoof.

Deze lieden waren door de roothuyden naar hun dorp ontvoerd en wisten enge verhalen te vertellen over de vreemde dansen waartoe opperhoofd Zwarte Beer hen gedwongen had. Ook meldden zij dat een blanke inwoner van dat dorp, Gijs genaamd, daar een heuse gravin gevangen hield. De onvervaarde jagerman Jerome de st. Victoire en de dappere filosoof Michel de Chouvert namen hierop direct actie en bevrijdden met ware doodsverachting de schone dame in nood.

Vreemde dansen Foto Martine Sprangers

Een klein drama speelde zich af, toen de uit angst voor executie gevluchte molenaarsdochter Rosalien, in blinde paniek uit de bossen opdook. Het arme kind was een week eerder door haar vader meegesleurd. In het woud werd haar vader door een beer gedood en Rosalien wist ternauwernood te ontkomen. Later op de avond vertrok zij naar Fort Oranje, alwaar haar grote liefde, korporaal Kortenaer, gelegerd is.

Ondertussen opende de vermaarde kunstschilder Apollonius Torrentius zijn langverwachte expositie. Enkele schilderijen over bevers en aardappels vielen goed in de smaak bij de uitgenodigde notabelen, maar het grote centrale werk van de serie conterfeitsels, werd direct door Aage van Helvoirt tot ontaard verklaard en de ongelukkige schilder werd aan een zwaar verhoor onderworpen.

Op zaterdag werd men al snel opgeschrikt door een heerschap en twee dames, afgezet door een Frans scheepje. Tijdens hun wandeling door het woud, werden zij verrast door een beer, die hen brullend nazat. Net op tijd wisten de drie nieuwelingen over de tegen de Engelsen opgeworpen barricades te komen. De beer werd door heldhaftige soldaten aldaar gedood. Onderzoek van de maag van de beer toonde aan dat deze recent een mens had gegeten: de molenaar wellicht?

Niet lang daarna voer een kano met een Engelse soldaat met witte vlag de haven binnen. Deze meldde dat Nieuw Amsterdam zich binnen enkele uren over diende te geven, anders zou militaire actie volgen. Onmiddellijk werden de barricades bemand, alle vuurwapens te voorschijn gehaald en kruit en kogels verstrekt. De tingieters staakten hun handel in kruisjes om kogels te gaan vervaardigen. Gelukkig kwam de compagnie van overste Scharensliep als versterking uit Fort Oranje. Dit bolwerk had onder leiding van de roemruchte Simon van Bergen standgehouden en kon wel wat mannen missen.

Merkwaardig genoeg bracht deze compagnie het zwaar verwonde en levenloze lichaam van rechter en reder Quarles Schenktuyt mee, dat zij in de struiken langs het pad hadden ontdekt. Velen verdachten van Helvoirt van deze moord, maar niemand durfde dit hardop uit te spreken en er waren dringender zaken.
Een grote groep vrouwen, het beu dat deze inspecteur, met zijn al even perfide rechterhand Ferdinand van Ghent de stad terroriseerde, kwam morrend bijeen. Later werden van Helvoirt en van Ghent ontzielt aangetroffen bij het Wapen van Nieuw Amsterdam. Deze zaak zal wel nooit opgelost worden... De grote groep joden en de bioloog Zacharius Boerhave konden de spanning van het op handen zijnde beleg niet meer aan en poogde zich verbergen in de wouden rond de stad. Vrijwel direct werden zij door roothuyden en de verraderlijke pelsjager Rune Frederickson te grazen genomen en berooft, waarop zij met hangende pootjes terug kwamen.
De Engelsen bestormden ondertussen de barricades. Musketvuur, kanongebulder en de razende uitvallen van soldaat de Beuk dreven hen keer op keer terug, maar meter voor meter veroverden zij stukken stad. Aan beide zijden begon het kruit op te raken en uiteindelijk kwam van Engelse kant het verzoek tot onderhandelen. Ondertussen waren vele soldaten en de stoutmoedige wapenhandelaar David Tell gestorven, alvorens boodschappers met een witte vlag kwamen om te spreken over eventuele overgave.

Een warm welkom voor de engelsen Foto Martine Sprangers

De Engelse aanvoerder, zijn soldaten en enkele roothuyden werden uitgenodigd voor het diner en tijdens een goed glas wijn werd een staakt het vuren afgesproken. Niet bereid nog meer dapperen op te offeren, besloten de

aanvoerders op maandagmorgen alle voorwaarden voor een nieuwe toekomst van de stad te bespreken. Overbodig te zeggen dat dit grote paniek onder de bevolking te weeg bracht. Wat zou de toekomst brengen?
De Roothuyden namen genoegen met het laten terugbezorgen van het van Konijneneneiland gestolen artefact, om de vijandelijkheden te staken. Desalniettemin maakten velen plannen om de stad snel te verlaten, niet in de laatste plaats de avonturiers uit de Caraïben en de net aangekomen joden die de tolerantie van de Republiek al snel zagen verwateren, na een Engelse machtsovername. Helaas voor Zacharias Boerhave was er blijkbaar nog niet genoeg bloed vergoten. Later op de avond verdween hij onder verdachte omstandigheden.
Op zondag was er weer beroering rond het schilderij van Torrentius, dat veilig was weggeborgen in het raadshuis. De twee nonnen werden op heterdaad betrapt op het stelen ervan. Met veel geweld hadden zij het uit de lijst gesneden. Het werk was echter al verdwenen in weer andere handen, toen zij opgepakt werden. Zondagochtend was er ook een moment van bezinning voor de treurende burgers. Tijdens een uitgebreide dienst werden de gevallenen herdacht. Na de dienst wilde men de roothuyden hun voorwerp teruggeven. Vreemd genoeg kregen de roothuyden in plaats van één artefact, er maar liefst drie aangeboden…

Als je haar maar goed zit... Foto: Martine Sprangers

Daarna ontstond er een ware exodus. Velen wilden de stad verlaten. Op ieder mogelijk schip werden passages geboekt: de Zeearend staat weer op het punt op uit te varen en er schijnt een zekere Canard Blue voor de kust te liggen en dan

zijn er nog obscuurdere schepen… De nonnen hadden geen keus wat het verlaten van de stad betreft. Zij werden afgeranseld en voor het leven verbannen. De joodse handelaar die ze heeft vrijgekocht, heeft ze nu onder zijn hoede. De Engelsen zullen op maandagochtend een behoorlijk ontvolkte stad aantreffen.

De kruitdampen zijn opgetrokken en de lichamen van de doden geborgen. Er klinkt geweeklaag door de straten van Nieuw Amsterdam. De trotse Hollanders zullen maandagochtend inwoners zijn van het Engelse koninkrijk; een lot dat niet allen even welgevallig is. Onder andere om deze reden, vindt er een heuse exodus plaats. Roeiboten brengen passagiers en bagage naar de zeeschepen. De wind bolt de zeilen van de Zeearend, de Canard Blue en nog enkele andere schepen. De bestemmingen lopen uiteen, maar de meeste reizigers gaan naar de Caraïben, waar enkele Hollandse koloniën zijn. Anderen willen de Franse gebieden bereiken. Maar een ding hebben de schepen gemeen. Ze zullen de roemruchte haven van Port Royal aan doen om daar voorraden in te slaan en handel te drijven. Het zal een eenvoudige en korte oversteek zijn om deze haven te bereiken.
Men is benieuwd of de verhalen kloppen. Er zouden lieden van over heel de bekende wereld te vinden zijn, exotische handelswaar voor een goede prijs te verkrijgen en in de kleine steegjes de meest exquise geneugten te beleven... Maar ook zouden hier piraten, boekaniers en kapers vrijelijk over straat gaan, zonder door de autoriteiten ook maar een strobreed in de weg gelegd te worden! Benieuwd, maar ook enigszins bevreesd, turen enkele reizigers naar de horizon of zij Port Royal al zien liggen...

Hier zit een luchtje aan... Foto: Martine Sprangers

Andere regels – plannen voor 2011

Voor volgend jaar is de spelregelgroep van *Elerion* bezig enkele regels te herzien, die volgens jullie opmerkingen en enquêtes al een tijdje aan vernieuwing toe zijn. Een eerste voorstel is na *Elerion XXXI* aan jullie voorgelegd. De reacties daarop hebben we verwerkt, en kun je hieronder lezen.
Zonder tegenbericht kan je ervan uitgaan, dat je deze nieuwe regels aan zult treffen in de eerstvolgende *Lex Arcana* die je onder ogen krijgt. Ze gelden dan voor de *Elerion lives* en voor *de Bron* (op de nieuwe Priester van de Zon klasse na - die zul je bij *de Bron* nog niet kunnen kiezen). De evenementen van *Lamorak* en *Puerto Diablo* hebben hun eigen regels.

Regel van Zes

De huidige regel van zes maakt een uitzondering voor figuranten: die tellen niet mee. Dat is een onderscheid dat je in het spel eigenlijk niet wilt maken: nadenken over wie speler is, en wie figurant, is niet bevorderlijk voor het rollenspel. Bovendien zijn de monsters in het bos vaak geen partij voor een groep van 8 of 9 helden. Daarom gaan we graag in op jullie suggestie om deze uitzondering te schrappen.
De Regel van Zes wordt daarmee: Een groep personages die gezamenlijk op stap is, mag uit maximaal zes personen bestaan. Deze Regel van Zes mag door figuranten en spelleiding tijdelijk worden opgeschort.

Zicht in het bos

Personages in het bos die in de verte dingen zien gebeuren, vragen zich vaak af hoe daarop te reageren. Om dit te verduidelijken stellen we de tot nu toe ongeschreven regel vast: Je kunt zover zien in het bos, als je zou kunnen lopen ZONDER de vaardigheid woudlopen.
In de praktijk betekent dat: tot drie meter van de rand van het pad waarop je loopt (of de plek waar je staat, als je zelf door het bos loopt).

Nieuwe personages - Priester van de Zon

Nu het geloof van de Zon een geaccepteerd staatsgeloof is, komen er ook steeds meer priesters van dit geloof. Een nieuw personage kan ervoor kiezen om te beginnen als Priester van de Zon. Net als bij andere klassen is er bij de inschrijving een beperkt aantal plekken beschikbaar voor nieuwe priesters.

De informatie over deze nieuwe basisklasse volgt later, maar zal niet veel afwijken van de mogelijkheden en beperkingen die de huidige Priesters van de Zon kennen. In het kort betekent dit: basisvaardigheid gebedsrollen lezen, gebruik van alle soorten schilden en pantser, gebruik van dolk en éénhandige slagwapens, toegang tot het leren van tweehandige slagwapens en andere relevante vaardigheden.

Nieuwe personages - Avonturier

Een nieuw personage met de klasse Avonturier, heeft op dit moment de keuze uit drie basisvaardigheden (boekrollen lezen, vechten met twee wapens, of woudlopen) en vier gewone vaardigheden (smeden, leerwerken, houtwerken, of zakkenrollen).
In plaats hiervan komt een lijst van vaardigheden en basisvaardigheden, waaruit de nieuwe avonturier er twee mag kiezen (een basisvaardigheid is een vaardigheid die je alleen bij beginnende personages krijgt, er zijn geen leermeesters van in het spel). Alle normaal verkrijgbare vaardigheden komen op deze lijst te staan, geheime of gevorderde niet.

Camouflage is geen vaardigheid meer voor beginnende avonturiers
(en voor de mensen die niet hebben opgelet: er zijn twee konijnen afgebeeld ;-)

De enige restrictie is, dat ‘boekrollen lezen’ en ‘gebedsrollen lezen’ elkaar uitsluiten. Kies je voor ‘boekrollen lezen’, dan kan je geen ‘gebedsrollen lezen’ leren, en omgekeerd. Je kan of wereldlijke magie beheersen, of goddelijke, maar niet beide. Bovendien, als je kiest voor ‘gebedsrollen lezen’, dan moet je ook kiezen van welk geloof: Jaden Hemelkeizer, Generaal, Zon of Natuur.
We hopen hiermee de nieuwe avonturiers de mogelijkheid te geven om hun personage de vaardigheden mee te geven die bij de nieuw bedachte achtergrond past.

Vaardigheden voor de beginnende avonturier		
Aardrijkskunde	Geschiedenis	Teratologie
Abacologie	Heraldiek	Theologie
Antropologie	Houtwerken	Tweehandige slagwapens
Astrologie	Kruisboogschieten	Vechten met twee wapens [1)]
Bloemschikken	Leerwerken	Wetsleer
Boekrollen lezen [1) 2)]	Mathematica	Woudlopen [1)]
Boogschieten	Ondodenleer	Zakkenrollen
Columbarologie	Perkament maken	Zwaardvechten
Eerste hulp	Smeden	
Gebedsrollen lezen [1) 3)]	Taxidermie	

1) basisvaardigheden kan je alleen kiezen bij een beginnend personage - je zal er in het spel geen leermeesters van tegenkomen
2) als je voor Boekrollen lezen kiest, dan kan je geen Gebedsrollen lezen meer leren
3) als je voor Gebedsrollen lezen kiest, dan moet je een geloof kiezen (Jaden Hemelkeizer, Generaal, Zon of Natuur); bovendien kan je daarna geen Boekrollen lezen meer leren

Enkele van jullie reacties op de voorgestelde lijst, gingen over gevorderde vaardigheden. In vergelijking met deze eerste lijst, zijn de vaardigheden Camouflage, Componentenleer, Kruidenkennis en Spoorherkennen verdwenen. Voor die vaardigheden is Woudlopen of Boekrollen lezen een vereiste, wat ze inderdaad tot een gevorderde vaardigheid maakt. Voor Boogschieten en Kruisboogschieten vervalt de restrictie, dat deze niet samen gekozen mag worden met Boekrollen lezen.

Wapens - afmetingen en vaardigheden

De afmetingen van wapens die *Arcana* sinds haar eerste evenement toepast, blijken in de praktijk niet meer overeen te komen met wat er in de winkels te koop is. Ook wijken we af van wat bij andere verenigingen gebruikelijk is. Dat passen we nu aan.

We maken gelijk van de gelegenheid gebruik om de indeling van wapens in vaardigheden te veranderen. Bestaande personages, die door deze verandering hun wapens niet meer zouden mogen gebruiken, krijgen eenmalig de betreffende vaardigheid (dat geldt met name voor de krijgswapens).

Wapensoort of naam van wapen(s)	lengte (cm)	vaardigheid
Gewone wapens		
dolk	20-45	nee
éénhandige slagwapens: bijl/hamer/knots/knuppel/korte sikkel/korte staf	50-85	nee
Krijgswapens		
zwaard	50-110	ja
tweehandige slagwapens: tweehandsbijl/-hamer/-knots/-knuppel/-sikkel/-staf	90-130	ja
Afstandswapens		
kruisboog (trekkracht maximaal 40 lbs)		ja
pijl en boog (trekkracht maximaal 26 lbs)		ja
Statuswapens		
tweehandszwaard	115-150	ja
lange staf	135-180	ja
stafsikkel	135-180	ja
hellebaard	135-180	ja
Bijzondere wapens		
ploertendoder		ja
wurgkoord		ja

De trekkracht van een kruisboog gaat uit van een pees van elastiek. De 26 pond voor een handboog is gebaseerd op in de winkel verkrijgbare bogen. Omdat we niet aan boogschiet certificaten doen (iedereen hoort te weten dat je met een kapotte pijl of in het donker niet mag schieten!) willen we geen systeem om zwaardere bogen toe te staan. Let op dat de lengte van je pijl ook de trekkracht bepaalt: gebruik desnoods kortere pijlen, en meet de trekkracht zelf.
Naar aanleiding van jullie reacties, zijn ook in deze lijst enkele maten aangepast sinds het eerste voorstel. Tweehandige slagwapens zijn nu beduidend langer dan een langzwaard.

De vaardigheid ‘vechten met twee wapens’ verandert mee: beide wapens samen mogen maximaal 155 cm zijn. Dat maakt het mogelijk met dolk en zwaard te vechten. Wil je met twee wapens van gelijke lengte vechten, dan zal je met iets kortere wapens genoegen moeten nemen. We zijn vooral beducht voor al te lange wapens in de ‘verkeerde’ hand: prima om af te weren, maar vaak een ongeleid en daardoor gevaarlijk projectiel als ermee geslagen wordt.

Casper van Dijk, namens `spelregels@arcana.nl`

Algemene mededelingen Arcana

Vragen aan Arcana

Als je iets wilt weten over de activiteiten van *Arcana* (je wilt bijvoorbeeld je hulp aanbieden bij het maken van de *live* kleding) of welke persoon je moet hebben om een bepaalde vraag aan te stellen, dan kan je het beste contact opnemen met het *Arcana* infopunt: Telefoon: 076 – 52 09 231 (Marielle Klerks of Eric Vinken, bereikbaar doordeweeks van 18:30 uur tot 22:00 uur en in het weekeinde). Je kan natuurlijk ook *mailen*: *E-mail*: `info@arcana.nl`.

Klim eens in je pen

Het is wel eens gebeurd dat leden hun stukje voor *de Foliant,* dat ze met veel plezier hebben geschreven, tegen hun verwachting in niet in de volgende uitgave hebben zien verschijnen. Dat is teleurstellend en had misschien voorkomen kunnen worden. Een mogelijke oorzaak is dat het stukje na de *deadline* bij De Redaktie is aangekomen of misschien wel bij de verkeerde persoon in zijn of haar *mailbox* is beland. Hieraan kunnen we wat doen!

De *deadlines* voor het inleveren van kopij voor *de Foliant* zijn al bekend en staan hieronder vermeld. Door omstandigheden zouden deze nog kunnen wijzigen, maar voorlopig mogen jullie uitgaan van de volgende data:

- Nummer 2 - voorjaar 2011: *deadline* 18 mei (is dus aangepast!)
- Nummer 3 - zomer 2011: *deadline* 3 augustus
- Nummer 4 - najaar 2011: *deadline* 2 november
- Nummer 1 - winter 2012: *deadline* 8 februari

Mocht je iets willen schrijven voor *de Foliant* of *de Wilde Post*, maar je weet niet wat, dan zou je aan het volgende kunnen denken:
Voor *de Foliant*: Een historisch artikel, bijvoorbeeld "Reizen in de middeleeuwen", een filmrecentie van films die zich afspelen in de middeleeuwen of de gouden eeuw of een stukje over het zelf fabriceren van mooie spullen voor levend rollenspel.
Voor *de Wilde Post*: Ingezonden brieven, rouwadvertenties, codeberichten of gedichten. Bij *de Wilde Post* moet je er wel rekening mee houden dat dit blaadje bij de *Elerion lives* hoort.
Geef bij stukken aan waarvoor het bestemd is; *de Foliant* of *de Wilde Post.*
Artikelen voor *de Foliant* en *de Wilde Post* kun je sturen naar De Redaktie:
E-mail: `redaktie@arcana.nl`.

Vragen over "De Bron"

Indien je vragen, suggesties of opmerkingen hebt over dit evenement, dan kan je een *e-mail* sturen naar `info@arcana.nl`. Kijk voor meer informatie ook eens op `www.arcana.nl/index.php?page=bron-inleiding`

Vragen over Elerion

Indien je vragen of opmerkingen hebt van algemene aard of over de organisatie van de *Elerion lives*, dan kan je contact opnemen met de kerngroep:
E-mail: `kerngroep_elerion@arcana.nl`.
Voor scenario aangelegenheden, het opsturen van personagebeschrijvingen, doelen van je personage, grootse plannen die je tijdens de *live* ten uitvoer wilt brengen en binnenspelse brieven (naar bijvoorbeeld figurantenpersonages) neem je contact op met het scenario team:
E-mail: `scenario_elerion@arcana.nl`.
Voor vragen over de spelregels is er een spelregelgroep, je kunt ze bereiken per *e-mail*: `spelregels@arcana.nl`.

Vragen over de Landen van Lamorak

Voor de beantwoording van vragen of het verkrijgen van informatie over de *Landen van Lamorak lives*, kan je het best contact opnemen met het infopunt van de *Landen van Lamorak*: *E-mail*: `kidslarp@arcana.nl`.

Vragen over Puerto Diablo

Voor vragen over de *Puerto Diablo lives*, kan je het best contact opnemen met het infopunt van *Puerto Diablo*: *E-mail*: `puerto-info@arcana.nl`.
Voor scenario gerelateerde zaken is er een apart *e-mail* adres:
`puerto-scenario@arcana.nl`

Marco Lammers

Agenda

Deze agenda bevat de *Arcana* activiteiten die gepland zijn in het komende drie maanden. Op de *website* van *Arcana* (`www.arcana.nl/agenda`) is een uitgebreide agenda te vinden, met de laatste informatie. Hier worden ook activiteiten van andere verenigingen aangekondigd.

Mei 2011

15 mei 2011
Rollenspelvereniging *Arcana* organiseert de deelnemersdag van ***Puerto Diablo 8***. Deze zal plaatsvinden in De Burght te Hilversum. De begintijd is nog onbekend.

20 t/m 22 mei 2011
Rollenspelvereniging *Arcana* organiseert: ***De Bron 5***.
De Bron bied je de kans om mee te spelen in een wereld waar monsters en magie echt zijn. Een wereld vol stoere krijgers, slimme tovenaars, sluwe dieven en enge slechteriken. Een wereld waarin je bevriend raakt met andere helden waarmee je samen avonturen beleeft. Een wereld waarin je door bossen kunt sluipen op zoek naar gevaar en waarin je vecht met monsters. Het is ook een wereld waarin je toverspreuken loslaat op je vijanden en vreemde raadsels oplost. Kortom, een wereld die je samen met anderen maakt en beleeft!
De Bron 5 wordt gespeeld en beleefd door ongeveer 40 spelers, jongeren van 14 tot en met 17 jaar. Daarnaast spelen er zo'n 50 ervaren figuranten mee om de fantasie-wereld en haar bevolking vorm te geven. De figuranten hebben ook als taak de spelers tijdens het spel te begeleiden, te stimuleren en te helpen.
Inschrijven voor dit evenement is nog niet mogelijk. Houd de *Arcana website* in de gaten voor het laatste nieuws!

Juni 2011

24 t/m 26 juni 2011
Rollenspelvereniging *Arcana* organiseert: ***Puerto Diablo 8***. Locatie: op en rond "Natuurlijk Kollumeroord" te Kollumerpomp, Friesland. De inschrijving is geopend. Houd de *Arcana website* in de gaten voor het laatste nieuws!

Natuurlijk Kollumuroord
afbeelding van Aerodata International Surveys

DRUKWERK

Afzender:

Rollenspelvereniging Arcana

Dr. van Stratenweg 540,

4205 LL Gorinchem